

Vzdělávací obor: **Informatika**
Očekávaný výsledek učení: INF-INF-003-ZV5-006

Rozezná, s jakými daty pracuje vybraný informační systém a jaký je jeho účel.

Popis úrovně Splněno

- Diskutuje o funkcích a účelu známých informačních systémů, uvede konkrétní příklady a situace.
- Popíše informační systém – funkce pro různé uživatele a jejich potřeby.
- Popíše funkce informačního systému a typy dat, se kterými pracují.
- Zhodnotí užitečnost informačního systému, jeho výhody a nevýhody.

Digitální galerie

Anotace

V této aktivitě se žáci promění v informační systém digitální galerie a zkoumají, jaká data se o uměleckých dílech zaznamenávají a proč jsou důležitá. Pracují s konkrétním dílem z online sbírek (např. Josef Čapek – Černošský král) a ve skupinách vytvářejí vlastní záznamy o vybraném uměleckém či dětském díle, včetně názvu, autora, stylu, významu či rozměrů. Poté prezentují své výstupy a společně diskutují o významu uchovávání a sdílení informací o umění. Aktivita naplňuje klíčovou kompetenci: *Vnímá umění a kulturu jako způsob poznávání světa a vypovídání o něm.*

Zadání pro žáky

Dnes se společně proměníme ve digitální galerii – tedy v informační systém, který o každém uměleckém díle ukládá data.

Zjistíme, co všechno se o obraze nebo soše dá zaznamenat a k čemu tyto informace slouží. Podíváme se na obrazy z online galerie (odkaz na IS [sbírky: Sbirka grafiky a kresby | díla | Národní galerie Praha](https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_10441)), konkrétní dílo: Josef Čapek – Černošský král https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_10441.

Zkus odpovědět:

- Co všechno na stránce vidíš kromě samotného obrazu?
Jaká data o díle ten „systém“ zná?
Proč jsou ta data důležitá?

Práce ve skupinách

V týmu si vezměte jeden obrázek díla (může být umělecké nebo dětské) a запиšte o něm data, jako byste byli počítačový systém v galerii.

Zaznamenejte informace o díle:

Název díla:
Autor:
Rok vzniku: (vymysli nebo opiš)

Rozměry: (odhadni nebo uveď přibližně)
 Styl/vzhled: (např. barevné, jednoduché, abstraktní...)
 Co dílo vyjadřuje?
 Co si o něm myslí pozorovatel?

Každá skupina představí své dílo a přečte informace, které o něm „systém“ uložil.

Závěrečná diskuse:

- K čemu se tyto informace hodí?
- Jak pomáhají lidem poznat umění, i když nejsou v muzeu?
- Co kdyby tyto informace chyběly?

Reflexe:

- Co všechno jsme se o umění dozvěděli díky datům?
- Proč je důležité data o dílech uchovávat a sdílet?
- Jak může umění pomoci poznávat svět kolem nás?

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
Klíčová kompetence kulturní Umění a kultura jako prostředek komunikace KKT-UMK-000-ZV5-001	Vnímá umění a kulturu jako způsob poznávání světa a vypovídání o něm.	<ul style="list-style-type: none"> • zajišťuji výuku, která aktivně zapojuje žáky do procesu objevování a zkoumání různých forem umění a kultury, používám různé didaktické metody, jako jsou diskuse, skupinové aktivity a praktická cvičení, abych podpořil jejich zájem a aktivní účast • používám umělecká díla, abych představil žákům různé kulturní a umělecké projevy • organizuji exkurze do muzeí, galerií, divadel a dalších kulturních institucí, aby si žáci mohli prohlédnout umělecká díla a získat praktické zkušenosti s různými formami umění a kultury • pořádám diskuse a reflexe o uměleckých dílech a kulturních událostech, které žákům umožňují analyzovat a interpretovat různé aspekty umění a kultury a vyjadřovat své názory a dojmy

Metodický komentář pro učitele

Tato aktivita rozvíjí klíčovou kompetenci „*vnímá umění a kulturu jako způsob poznávání světa a vypovídání o něm*“ tím, že žáci přebírají roli digitální galerie a učí se zaznamenávat a interpretovat různé informace o uměleckém díle. Díky tomu si uvědomují, že umění není jen estetický objekt, ale také nositel významů, emocí a historických či společenských souvislostí, prostředku k porozumění světu. Aktivita podporuje vizuální gramotnost, schopnost porozumět kulturnímu sdělení a reflektovat, jak umění pomáhá poznávat svět i bez přímé návštěvy muzea.

Popis ověřování

Učitel sleduje:

- Pochopení významu zaznamenávání dat o uměleckých dílech:
 Žák zdůvodnil, jaká data jsou důležitá (např. autor, styl, rozměry, význam) a proč je uchováváme.

- Práci s konkrétním dílem z online sbírky:
Žák aktivně vyhledával nebo analyzoval zadané umělecké dílo (např. Josef Čapek – Černošský král).
- Spolupráci ve skupině na tvorbě záznamu o díle:
Žák přispěl k vytvoření souboru informací o vybraném uměleckém nebo dětském díle.
- Obsah záznamu – klíčové informace o díle:
Žák zaznamenal: název díla, autora, styl, význam, rozměry (případně další údaje).
- Prezentaci výstupu:
Žák spolu se skupinou představil záznam a popsal základní informace o díle.
- Účast na diskusi o významu uchování a sdílení informací o umění:
Žák vyjádřil svůj názor nebo reagoval na příspěvky spolužáků k tématu uchování kulturní paměti.
- Vnímavost k umění a kultuře jako způsobu poznávání světa:
Žák vnímal umění nejen jako objekt popisu, ale jako nositele významu a hodnoty pro společnost.